闘魂
烈火の如し
ファイヤープロレスリング
レジェンド　バウト
Legend Bout
完全攻略データ集

ファイヤープロレスリング3 Legend Bout 完全攻略データ集

CONTENTS 目次

表紙より

グレート・ムタ（武藤　敬司）

新日本プロレスリングの闘魂三銃士のひとり、武藤敬司が顔にペイントをしたレスラー。華麗な技で闘う武藤とは、まったく違う悪役的な闘いをみせ、多くのファンを魅了している。第13代IWGPヘビー級チャンピオンで、11月22日、23日の両国国技館と来年1月4日の東京ドームでビッグマッチを見ることができるかもしれない。

全レスラーデータ集 闘

レスラーの特徴が一目でわかるチャートと強力な連続技で戦略は万全。

28人に増えた全レスラーの攻撃力や防御力といったパラメータをチャートで紹介している。これを見れば一目で各レスラーの長所と短所がわかり、戦略を立てる際の参考になる。また、技の一覧表と合わせて見れば、どの技が得意な技かを確認できる。試合中に多く使い、効果的と思われる連続技の1例も参考のために紹介している。

レスラーデータの見方

❶レスラーの名前、写真

プロフィールも一緒に紹介している。

❷連続技の攻撃パターン

試合序盤に特に有効と思われる連続技の1例を紹介している。3つの技が載っている場合には、2つめの技は相手を起こしてからかける技となっている。

❸必殺技の説明

必殺技の特徴と決めた場面の写真を紹介している。使う際のポイントも紹介しているので参考にしてほしい。

❹レスラーの各種データ表

攻撃力と防御力と走力は5段階評価で、5が一番優れている。レーダーチャートは、一番内側が評価1を、一番外側が評価5を表している。サイズは体格を大きい順にL、M、Sで示している。場外とタッチはコンピュータが動かすときの行動を表し、場外は、場外からリングに戻るまで時間を、タッチは、タッグのときタッチを求める早さを表している。

❺レスラーの技一覧表

技の種類（種）は、キがキック系、パがパンチ系、投が投げ技系、Pがパワー系、関が関節系、ラがラリアート系、飛が飛び技系、腕が腕パワー系を表す。赤い欄は、各レスラーの必殺技（攻撃力が5になる）を表している。関節技の威力は8回技をかけたときのもの。

基本操作（全レスラー共通）

トップロープに登る	登りたいトップロープの方向キーとⅡボタン。降りるときは方向キーの下
ハンマースルー	組んでからⅡボタンと方向キー
ロープ際で止まる	ハンマースルーで投げられ、ロープではねた瞬間、ⅠかⅡボタン
場外に降りる	相手が場外にいるとき、ロープ際で場外への方向キーとⅠボタン

闘いの伝説

ビクトリー・武蔵

1948. 3. 7生
身長　186cm
体重　105kg
出身地　日本

ビクトリー・武蔵は、延髄斬りが必殺技なので序盤から大きなダメージが与えられる。下に紹介してある連続技が決まるようになれば、フィニッシュまで一気に持っていくことができる。また、卍固めで決めるのが理想的なフィニッシュだ。もう1つ、アームブリーカーから腕ひしぎ逆十字で腕を集中して攻めるというパターンもある。

連続技 攻撃パターン

ボディスラム
▼
延髄斬り
▼
リバースインディアンデスロック

必殺技　延髄斬り

この技は、連続技のつなぎとして使えるため、かなり効果的な必殺技だ。序盤からどんどん使おう。

敵として対戦する場合

対戦する場合は、相手が延髄斬りを出してくる前に勝負を決めるのが理想的だ。全体的に防御力が高いので、流血させないと苦しい。流血技や鉄柱攻撃で早めに流血させてしまおう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	4	4	3	4	1	3	3
防御力	4	3	4	3	4	4	3	4

サイズ…S
走　力…3
場　外…8
タッチ…遅い

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	延髄斬り	22	キ	組んで(Ⅱ)	ボディスラム	10	腕
(Ⅰ)	ミドルキック	7	キ	バックでRUN	卍固め	44	関
(Ⅱ)	ローキック	1	キ	バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながら(Ⅰ)	ドロップキック	12	飛	バックで(Ⅰ)か(Ⅱ)	バックドロップ	27	投
走りながら(Ⅱ)	ショルダータックル	12	P	バックを取られて(Ⅱ)	アームホイップ	10	投
ロープに投げて(Ⅱ)	逆水平チョップ	12	パ	トップロープで(Ⅰ)	フライングボディプレス	22	飛
組んでRUN	卍固め	44	関	トップロープで(Ⅱ)	フライングニードロップ	16	飛
組んで(Ⅰ)+上	ブレーンバスター	24	投	関節技　頭でRUN	腕ひしぎ逆十字	3	関
組んで(Ⅰ)+下	アームブリーカー	9	関	関節技　足でRUN	リバースインディアンデスロック	6	関
組んで(Ⅰ)+左か右	バックドロップ	27	投	場外の相手に走って(Ⅰ)	×	—	—

不屈の飛龍

ファイター・大和

1953. 5. 18生
身長　184cm
体重　105kg
出身地　日本

ファイター・大和は、序盤に決められる技の中に大きなダメージを与えられる技がないため、大技を決められるようになるまでかなり苦しい。下に紹介した連続技を繰り返し、ブレーンバスターやパイルドライバーといった大技が決まるようになるまで地道に技を出していこう。最後はドラゴンスープレックスホールドで美しく決めたい。

アームホイップ
▼
ドロップキック
▼
ドラゴンスリーパー

必殺技 ドラゴンスープレックスホールド

バックをとってから決める技なので、後半にならないと使えない。この技が決まるようになれば、まず勝てる。

敵として対戦する場合

ファイター・大和と対戦した場合、前に解説したとおり序盤にダメージが大きな技を決められることがない。じっくりと攻めていこう。ただ、これといった弱点がないため、早めに流血させておいた方がいい。

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	4	4	3	3	3	3	3
防御力	3	3	4	3	4	3	3	3

サイズ…S
走　力…4
場　外…8
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	アームホイップ	10	投
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	卍固め	44	関
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN+左か右	ドラゴンスープレックスホールド	29	投
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	ドロップキック	12	飛	バックを取られてⅡ	アームホイップ	10	投
ロープに投げてⅡ	逆水平チョップ	12	パ	トップロープでⅠ	フライングボディプレス	22	飛
組んでRUN	コブラツイスト	40	関	トップロープでⅡ	フライングニードロップ	16	飛
組んでⅠ+上	ブレーンバスター	24	投	関節技　頭でRUN	ドラゴンスリーパー	22	腕
組んでⅠ+下	パイルドライバー	32	腕	関節技　足でRUN	サソリ固め	16	関
組んでⅠ+左か右	バックドロップ	27	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

パワフル爆弾

トミー・ボンバー

1954. 7. 15生
身長　193cm
体重　113kg
出身地　日本

得意の強烈なボディスラムからの連続技と、掛け声も高らかなジャンピングニーパットからの連続技で序盤は決めていこう。また、比較的成功率の高いダブルアームスープレックスを使うとさらに効果的だ。バックドロップが決まりさえすれば、かなりの確率でフォールできる。ただ、投げ技が多いため、世界一決定戦後半は苦労する。

連続技 攻撃パターン

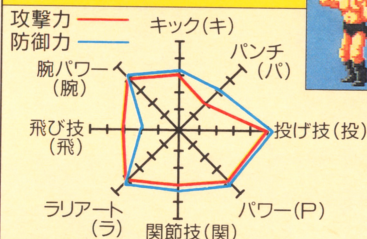
ボディスラム
▼
ドロップキック
▼
逆エビ固め

必殺技 バックドロップ／バックドロップホールド

かなり強力な技だ。しかも、3種類の技の出し方があるのが、ほかのレスラーにない有利な点だ。

敵として対戦する場合

トミーは飛び技に弱いので、序盤は飛び技を中心に技をかけていこう。ドロップキックをからめた連続技を持っているレスラーはかなり有利だ。トミーのバックを取ってからのバックドロップを受けないように。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	2	5	4	3	4	3	4
防御力	3	3	5	4	3	4	2	4

サイズ…M
走　力…3
場　外…10
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	拷問コブラツイスト	42	関
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN+左か右	バックドロップホールド	27	投
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	ジャンピングニーパット	10	飛	バックを取られてⅡ	河津掛け落とし	10	投
ロープに投げてⅡ	カウンターキック	12	キ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	コブラツイスト	40	関	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	ダブルアームスープレックス	22	投	関節技　頭でRUN	スリーパーホールド	24	腕
組んでⅠ+下	パワーボム	30	腕	関節技　足でRUN	逆エビ固め	14	腕
組んでⅠ+左か右	バックドロップ	27	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

未完のプリンス

多神 朗

1960. 8. 23生
身長　189cm
体重　118kg
出身地　日本

多神は防御力が低いため、短期決戦で臨んだ方がいい。序盤は連続技でダメージを与え、早めにDDTやブロックバスターを連続技にからめていこう。試合後半は、アームボンバーを何度も決めるつもりでどんどん使おう。とにかく、相手に攻める機会を与えないようにしないと、一気にフォールに持ち込まれてしまう。

連続技攻撃パターン

ボディスラム
▼
ドロップキック
▼
逆エビ固め

必殺技　アームボンバー

試合後半になったら連続で決めるくらい使おう。体の小さいレスラーには、決まる確率の高い効果的な技だ。

敵として対戦する場合

多神は防御力が全体的に低い。それぞれのレスラーの連続技を使えば、簡単に大技を決められるようになる。多神は倒したあと、関節技をかけず起こしてくるので、バックを取られないようにしよう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	4	3	4	3	3	2	4
防御力	2	2	3	3	2	3	2	3

サイズ…M
走　力…3
場　外…10
タッチ…早い

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
Ⅱ	張り手	3	パ	バックでRUN+左か右	バックドロップ	27	投
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	アトミックドロップ	15	腕
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	河津掛け落とし	10	投
ロープに投げてⅡ	逆水平チョップ	12	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	コブラツイスト	40	関	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	ブロックバスター	23	投	関節技　頭でRUN	スリーパーホールド	24	腕
組んでⅠ+下	アームボンバー	28	腕	関節技　足でRUN	逆エビ固め	14	腕
組んでⅠ+左か右	DDT	26	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

世界の格闘王

冴刃 明

1957. 9. 4生
身長　190cm
体重　110kg
出身地　日本

キック系の技を中心に使っていけばどんなレスラーにも勝てる。特に、大車輪キックが決まるようになれば、勝ちは決まったようなものだ。また、キャプチュードは返される確率が低いので、序盤から使っていこう。最高の連続技は、キャプチュードから大車輪キック、そして一気にジャーマンスープレックスホールドを決めることだ。

連続技攻撃パターン

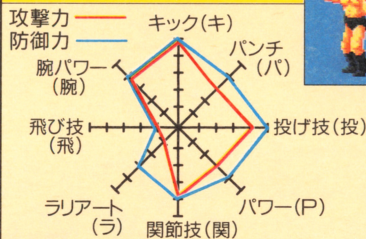
ニーリフト
▼
大車輪キック
▼
アキレス腱固め

必殺技　大車輪キック

流血技である大車輪キック。しかもダメージも大きい。キック系の技の中では、最高の技といえる。

敵として対戦する場合

冴刃の大車輪キックを決められないことが、勝つための最低条件だ。大車輪キックは流血技でもある。序盤で流血させられると苦しくなるので、飛び技でダメージを与え、一気に試合を決めるしかない。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	5	3	4	3	4	1	1	4
防御力	5	4	5	4	4	3	1	4

サイズ…M
走　力…3
場　外…3
タッチ…遅い

技　一　覧　表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	大車輪キック	24	キ	組んでⅡ	ニーリフト	10	キ
Ⅰ	ミドルキック	7	キ	バックでRUN	片羽締め	32	関
Ⅱ	ローキック	1	キ	バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながらⅠ	フライングニールキック	14	キ	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	脇固め	3	関
ロープに投げてⅡ	エルボーバット	10	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	フロントフェースロック	24	関	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	フロントスープレックス	22	投	関節技　頭でRUN	チキンウイングフェイスロック	14	関
組んでⅠ+下	キャプチュード	27	投	関節技　足でRUN	アキレス腱固め	3	関
組んでⅠ+左か右	バックドロップ	27	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

夢幻のヒーロー

グレート・パンサー

生年月日　不明
身長　177cm
体重　98kg
出身地　不明

パンサーの連続攻撃は、ドロップキックのように、相手を起こしてからもう一度倒す技がないため2段攻撃で止まってしまう。そのために、序盤は苦しい試合運びになる。後半になればツームストンパイルドライバーやハイスピードブレーンバスターを使って、最後にタイガースープレックスホールドで決めることができるようになる。

連続技攻撃パターン

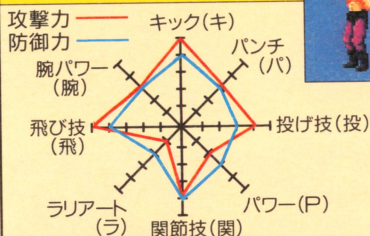
フライングメイヤー
またはドロップキック
▼
膝十字固め

必殺技　タイガースープレックスホールド

両手を決めて投げる強力な技。バックを取ってから決める技なので、そこまでどう持っていくかが勝負となる。

敵として対戦する場合

パンサーには、腕パワー系やパワー系といった力で攻める技を多用するといい。序盤を有利に進められることが多いので、大技を早いうちに決められるようになる。パワーのあるレスラーならかなり有利だ。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	5	3	4	2	4	1	5	3
防御力	4	3	3	3	4	2	4	3

サイズ…S
走　力…5
場　外…3
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ローリングソバット	9	キ
Ⅰ	ミドルキック	7	キ
Ⅱ	ローキック	1	キ
走りながらⅠ	フライングボディアタック	17	飛
走りながらⅡ	ドロップキック	12	飛
ロープに投げてⅡ	エルボーバット	10	パ
組んでRUN	コブラツイスト	40	関
組んでⅠ＋上	ハイスピードブレーンバスター	26	投
組んでⅠ＋下	ツームストンパイルドライバー	36	腕
組んでⅠ＋左か右	バックドロップ	27	投
組んでⅡ	フライングメイヤー	10	投
バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
バックでRUN＋左か右	タイガースープレックスホールド	29	投
バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
バックを取られてⅡ	バックを取り返す	—	—
トップロープでⅠ	ムーンサルトプレス	25	飛
トップロープでⅡ	フライングボディプレス	22	飛
関節技　頭でRUN	腕ひしぎ逆十字	3	関
関節技　足でRUN	膝十字固め	3	関
場外の相手に走ってⅠ	ブランチャー	25	飛

リングの猛牛

スター・バイソン

1948. 2. 29生
身長　200cm
体重　150kg
出身地　アメリカ

力まかせの技に強力なものがあるバイソン。連続技を決めていき、パワーボム、そして必殺技のラリアートに持っていくのが理想的な試合展開だ。パワー系の技であるショルダータックルを連続技の最初に持ってくるのもかなり有効な作戦。バイソンのパワーボムは強力なので、後半に多用するのが効果的だ。

ボディスラム
▼
ドロップキック
▼
エルボードロップ

必殺技　ラリアート

序盤にはなかなか決まらないが、決まれば一撃必殺の技。バイソンのファンの人は、左腕で決めてもらいたい。

敵として対戦する場合

バイソンは関節技に弱いので、連続技の最後は関節技にしておくといい。とにかく、関節系で腕か脚の一点を集中して攻撃する。バイソンのダメージが大きくなったら、大技で一気に決めるといい。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	3	2	4	1	5	2	5
防御力	3	3	3	5	2	5	3	5

サイズ…L
走　力…3
場　外…12
タッチ…遅い

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	サーフボードストレッチ	32	P
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN+左か右	バックドロップ	27	投
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	アトミックドロップ	15	腕
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	エルボーバット	7	パ
ロープに投げてⅡ	エルボーバット	10	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	ベアハッグ	27	腕	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	ブレーンバスター	24	投	関節技　頭でRUN	スリーパーホールド	24	腕
組んでⅠ+下	パワーボム	30	腕	関節技　足でRUN	エルボードロップ	5	P
組んでⅠ+左か右	DDT	26	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

知性派の怪物

B・G・ブル

1951. 5. 27生
身長　201cm
体重　145kg
出身地　アメリカ

ブルは下に紹介した連続技を決めていって、トップロープからのキングコングニードロップ、ギロチンドロップだけでも十分勝てる。特にギロチンドロップは強力な技だ。この技が2発決まれば、勝ちはまず間違いない。序盤に使う技として、パワー系のカナディアンバックブリーカーも効果的な技といえる。

ゴリラスラム
▼
ドロップキック
▼
スリーパーホールド

必殺技　ギロチンドロップ

トップロープからの豪快な技。決まれば、即フォールが可能なぐらい強力な技。ただし、自爆するとキツイ。

敵として対戦する場合

ブルのギロチンドロップが決まれば、まず負けてしまう。そうならないために、弱点である関節技を中心に攻めていこう。基本的にバイソンと似たタイプなので、同じ攻撃パターンで勝つことができる。

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	3	2	5	1	1	4	4
防御力	3	3	3	5	2	4	3	4

サイズ…L
走　力…3
場　外…13
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	ゴリラスラム	12	腕
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	サーフボードストレッチ	32	P
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN+左か右	バックドロップ	27	投
走りながらⅠ	ドロップキック	12	飛	バックでⅠかⅡ	アトミックドロップ	15	腕
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	エルボーバット	7	パ
ロープに投げてⅡ	カウンターキック	12	キ	トップロープでⅠ	ギロチンドロップ	25	飛
組んでRUN	カナディアンバックブリーカー	42	P	トップロープでⅡ	キングコングニードロップ	18	飛
組んでⅠ+上	ブレーンバスター	24	投	関節技　頭でRUN	スリーパーホールド	24	腕
組んでⅠ+下	パイルドライバー	32	腕	関節技　足でRUN	逆エビ固め	14	腕
組んでⅠ+左か右	シュミット式バックブリーカー	24	腕	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

時の皇帝

スーパー・カイザー

生年月日 不明
身長 170cm
体重 95kg
出身地 不明

連続技の1つになっている浴びせ蹴りは、流血技なので連続技を決めているうちに相手が流血することが多い。連続技のアームホイップを飛び技系のドロップキックにすると、さらに強力になる。最後は、必殺技のシューティングスタープレスで決めたい。カイザーらしく華麗な試合運びを心掛けよう。

必殺技 シューティングスタープレス

非常に華麗な技。威力もかなり高い。試合では、最後にカイザーボムとどちらを使うか、迷うところだろう。

敵として対戦する場合

冴羽の大車輪キックと同じ威力を持つ浴びせ蹴りは要チェックだ。序盤で浴びせ蹴りを受けて流血してしまっては、勝つことは難しい。弱点であるパワー系や腕パワー系の技で一気に勝負をかけよう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	4	3	2	3	1	5	2
防御力	4	3	3	2	4	3	5	2

サイズ…S
走　力…5
場　外…8
タッチ…早い

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	浴びせ蹴り	24	キ	組んでⅡ	アームホイップ	10	投
Ⅰ	ミドルキック	7	キ	バックでRUN	コブラツイスト	40	関
Ⅱ	ローキック	1	キ	バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながらⅠ	フライングボディアタック	17	飛	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	ドロップキック	12	飛	バックを取られてⅡ	バックを取り返す	―	―
ロープに投げてⅡ	エルボーバット	10	パ	トップロープでⅠ	シューティングスタープレス	30	飛
組んでRUN	コブラツイスト	40	関	トップロープでⅡ	フライングボディプレス	22	飛
組んでⅠ+上	ブレーンバスター	24	投	関節技　頭でRUN	ロメロ・チン・ロック	14	関
組んでⅠ+下	カイザーボム	34	腕	関節技　足でRUN	リバースインディアンデスロック	6	関
組んでⅠ+左か右	DDT	26	投	場外の相手に走ってⅠ	トペ・コンヒーロ	32	飛

猛爆野郎
ダイナミック・ビリー

1959. 4. 24生
身長　178cm
体重　105kg
出身地　イギリス

序盤は下に紹介してある連続技、もしくはショルダータックルからの連続技を使おう。ダメージを与え、ハイスピードブレーンバスターが決まるようになれば勝ちが見えてくる。最後は、ツームストンパイルドライバーから必殺技のダイビングヘッドバットを。さらにジャーマンスープレックスホールドで決めれば理想的だ。

ボディスラム
▼
ドロップキック
▼
キャメルクラッチ

必殺技　ダイビングヘッドバット

ビリーといえば、この技だろう。相手が、コーナーポストから多少離れていた方が決まりやすい技だ。

敵として対戦する場合

キック系の技に弱いので、そこを攻めるのが効果的だ。ビリーのハイスピードブレーンバスターを決められると、一気にツームストンパイルドライバーを決められる可能性が高い。

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	3	4	4	2	3	4	4
防御力	2	3	4	3	3	3	3	4

サイズ…S
走　力…5
場　外…10
タッチ…普通

技　一　覧　表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	ミドルキック	7	キ	バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	アトミックドロップ	15	腕
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	バックを取り返す	—	—
ロープに投げてⅡ	逆水平チョップ	12	パ	トップロープでⅠ	ダイビングヘッドバット	24	飛
組んでRUN	コブラツイスト	40	関	トップロープでⅡ	フライングエルボードロップ	14	飛
組んでⅠ+上	ハイスピードブレーンバスター	26	投	関節技　頭でRUN	キャメルクラッチ	18	腕
組んでⅠ+下	ツームストンパイルドライバー	36	腕	関節技　足でRUN	逆エビ固め	14	腕
組んでⅠ+左か右	バックドロップ	27	投	場外の相手に走ってⅠ	ブランチャー	25	飛

最後の志士

ハリケーン・カ丸

1951. 6. 7生
身長　185cm
体重　110kg
出身地　日本

力丸の連続技は、必殺技がからんでいるのでかなり強力だ。また、ある程度ダメージを与えたら、水車落としを使う。力丸が得意とするパワー系の技なので、大きなダメージを与えられる。終盤はハイスピードバックドロップで大きなダメージを与えて、ラリアートをリングの中央で決めて、サソリ固めに持っていくのが必勝パターンだ。

連続技 攻撃パターン

ボディスラム
▼
ドロップキック
▼
サソリ固め

必殺技　サソリ固め

序盤から使うことのできる必殺技。脚にもダメージが与えられる技なので、最初からどんどん使おう。

敵として対戦する場合

キックか飛び技で効果的な技を持っていないと、他の防御力が高いためかなり苦しい相手になるだろう。流血を狙った鉄柱攻撃を使うのが効果的だ。試合後半、サソリ固めを使い始める前に、勝負を決めたい。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	3	4	5	3	4	2	5
防御力	2	3	4	4	4	4	2	4

サイズ…S
走　力…4
場　外…11
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	キチンシンク	12	キ	バックを取られてⅡ	エルボーバット	7	パ
ロープに投げてⅡ	エルボーバット	10	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	コブラツイスト	40	関	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	ブレーンバスター	24	投	関節技　頭でRUN	ストンピング	23	P
組んでⅠ+下	水車落とし	24	P	関節技　足でRUN	サソリ固め	16	関
組んでⅠ+左か右	ハイスピードバックドロップ	27	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

破壊大王
旗本 真也

1965. 12. 5生
身長　183cm
体重　136kg
出身地　日本

相手と組み合う前に、キックでダメージを与えておく。そのあとで連続技に持っていくのが、効果的な戦法だろう。必殺技のDDTは返される確率が低いため、中盤以降連続して決めることが可能だ。DDTで十分にダメージを与えておいて、アバランシュホールドでフォールするのが、一番理想的なフィニッシュパターンだ。

必殺技　DDT

強力なうえに返される確率が低いという、便利な技だ。この技は体格が大きい相手ほど決めやすい。

敵として対戦する場合

旗本は、離れているとキックで攻撃してくることが多いので、キックが強力なレスラー以外は早めに組んだ方がいい。攻め方としては、キックやパンチ、投げ技などの旗本の防御力が3の技で攻めるようにする。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	3	3	4	2	3	2	4
防御力	3	3	3	4	3	4	3	4

サイズ…M
走　力…3
場　外…11
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ニールキック	22	キ	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	ミドルキック	7	キ	バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
Ⅱ	ローキック	1	キ	バックでRUN+左か右	バックドロップ	27	投
走りながらⅠ	フライングニールキック	14	キ	バックでⅠかⅡ	アトミックドロップ	15	腕
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	エルボーバット	7	パ
ロープに投げてⅡ	エルボーパッド	10	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	ベアハッグ	27	腕	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	ブレーンバスター	24	投	関節技　頭でRUN	スリーパーホールド	24	腕
組んでⅠ+下	アバランシュホールド	24	腕	関節技　足でRUN	サソリ固め	16	関
組んでⅠ+左か右	DDT	26	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

挑次代戦士

氷川 光秀

1961. 10. 3生
身長　185cm
体重　110kg
出身地　日本

序盤は組んでエルボースマッシュ、ロープに振ってエルボースマッシュとエルボーを連発しよう。エルボースマッシュで流血させ、連続技でダメージを与える。最後はタイガードライバーでフォールする。このパターンでいけば、どんな相手でも勝てる。ロープ際なら、エルボーで倒し、ロープに走ってエルボーを繰り返して決められる。

連続技攻撃パターン

エルボースマッシュ
▼
ドロップキック
▼
エルボードロップ

必殺技　タイガードライバー

数多い技の中でもトップクラスの威力を持つ技だ。ハッキリいってこの技が決まれば勝ちは間違いない。

敵として対戦する場合

序盤はエルボースマッシュを多用してくる。この技は流血技なので、序盤から流血させられることが多い。氷川には、こちらも流血技で対抗するか、パワー系や腕パワー系の技で押しまくるしかないだろう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	4	3	3	3	1	4	3
防御力	3	4	4	3	3	3	4	3

サイズ…S
走　力…4
場　外…9
タッチ…普通

技　一　覧　表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	エルボースマッシュ	10	パ
Ⅰ	ミドルキック	7	キ	バックでRUN	コブラツイスト	40	関
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN+左か右	タイガースープレックスホールド	29	投
走りながらⅠ	フライングボディアタック	17	飛	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	エルボースマッシュ	14	パ	バックを取られてⅡ	カンガルーキック	10	キ
ロープに投げてⅡ	エルボーバット	10	パ	トップロープでⅠ	フライングボディプレス	22	飛
組んでRUN	コブラツイスト	40	関	トップロープでⅡ	フライングエルボードロップ	14	飛
組んでⅠ+上	ブレーンバスター	24	投	関節技　頭でRUN	ステップオーバーフェイスロック	20	関
組んでⅠ+下	タイガードライバー	34	腕	関節技　足でRUN	エルボードロップ	5	P
組んでⅠ+左か右	バックドロップ	27	投	場外の相手に走ってⅠ	ブランチャー	25	飛

燃える闘士

風魔 利家

1962．5．14生
身長　181cm
体重　103kg
出身地　日本

連続攻撃が2段しかできない風魔は、得意技であるキック系の技で押しまくるしかない。また、序盤から必殺技のストレッチプラムを使って、相手の体力を早めに奪おう。そして、パワーボムを決めるのが効果的な戦法だ。パワー系の攻撃力が高いのに、パワー系の技を持っていないといったバランスの悪さがある。後半は、かなり苦しい。

連続技攻撃パターン

ボディスラムまたは
フライングニールキック
▼
サッカーボールキック

必殺技　ストレッチプラム

ドラゴンスリーパーとコブラツイストを合体させた技。序盤から使い、相手の体力を早めに奪ってしまおう。

敵として対戦する場合

これといった強力な技がないため、対戦しても楽に勝てる。防御力もそれほど高くないので、自分が得意とする技で押していけば苦労せずに勝てる。パワーボムを受ける前に試合を決めてしまおう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	3	3	4	3	3	3	4
防御力	3	2	3	4	3	3	3	4

サイズ…S
走　力…4
場　外…11
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ミドルキック	7	キ	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	ローキック	1	キ	バックでRUN	片羽締め	32	関
Ⅱ	張り手	3	パ	バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	フライングニールキック	14	キ	バックを取られてⅡ	エルボーパット	7	パ
ロープに投げてⅡ	逆水平チョップ	12	パ	トップロープでⅠ	フライングニードロップ	16	飛
組んでRUN	ストレッチプラム	38	関	トップロープでⅡ	フライングエルボードロップ	14	飛
組んでⅠ＋上	ブレーンバスター	24	投	関節技　頭でRUN	サッカーボールキック	18	キ
組んでⅠ＋下	パワーボム	30	腕	関節技　足でRUN	逆エビ固め	14	腕
組んでⅠ+左か右	バックドロップ	27	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

戦乱の荒武者

真田 延久

1960. 12. 23生
身長　186cm
体重　112kg
出身地　日本

2段の連続技しかできないが、攻撃力のバランスがいいため攻めやすいかもしれない。離れているときはキックで攻めて、組んだら連続技に持っていく。Ⅰボタンを使う技は決まる確率が比較的高いので、中盤からどんどん使っていこう。最後は、水車落としからのドラゴンスープレックスホールドでトドメを刺そう。

敵として対戦する場合

真田は離れているとほとんどの場合、キックで攻撃してくる。しかも攻撃力が高い。早めに組んだ方がいいだろう。攻撃は、飛び技中心で攻めよう。また、キックのダメージを減らすために脚を攻撃すると効果的。

連続技 攻撃パターン

フライングメイヤー
またはショルダータックル
▼
サッカーボールキック

必殺技　水車落とし

決まる確率が、結構高い技だ。この技が決まれば、トドメのドラゴンスープレックスホールドに持っていける。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	5	4	4	4	3	1	2	4
防御力	4	3	3	4	3	3	2	4

サイズ…M
走　力…3
場　外…3
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ローリングソバット	9	キ	組んでⅡ	フライングメイヤー	10	投
Ⅰ	ミドルキック	7	キ	バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
Ⅱ	ローキック	1	キ	バックでRUN+左か右	ドラゴンスープレックスホールド	29	投
走りながらⅠ	ジャンピングニーパット	10	飛	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	エルボーパット	7	パ
ロープに投げてⅡ	エルボーパット	10	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	回り込みスリーパー	38	腕	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	ダブルアームスープレックス	22	投	関節技　頭でRUN	サッカーボールキック	18	キ
組んでⅠ+下	水車落とし	24	P	関節技　足でRUN	膝十字固め	3	関
組んでⅠ+左か右	ボディブロー	16	パ	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

熱き蹴撃手
山本 和輝

1960. 3. 21生
身長 185cm
体重 102kg
出身地 日本

技がキック系と関節技にかたよっている山本。攻撃パターンとしては離れてキック、組んでキック、倒して関節技につきるだろう。連続技のニーリフトは、中盤以降はマシンガンキックに変える。ここまでくれば、あとは投げ技を使い相手を倒し、起こしたあとバックから後頭部頭突き、最後はジャーマンスープレックスホールドで決める。

必殺技 マシンガンキック

一気に3発のキックをたたき込む技。中盤以降多用することになる。このあとに、ニールキックを叩きこもう。

敵として対戦する場合

キック系の技が多く強力なので、ここに弱点のあるレスラーは苦しい。ただ、防御力が低いので連続技を使ってダメージを与えていけば、案外早く倒せるかもしれない。守りに入らず、攻めまくろう。

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	3	4	3	3	1	1	3
防御力	3	3	4	3	3	2	3	3

サイズ…S
走 力…4
場 外…3
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ニールキック	22	キ	組んでⅡ	ニーリフト	10	キ
Ⅰ	ミドルキック	7	キ	バックでRUN	片羽締め	32	関
Ⅱ	ローキック	1	キ	バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながらⅠ	フライングニールキック	14	キ	バックでⅠかⅡ	後頭部頭突き	12	P
走りながらⅡ	ジャンピングニーパット	10	飛	バックを取られてⅡ	バックを取り返す	—	—
ロープに投げてⅡ	エルボーパット	10	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	フロントフェイスロック	24	関	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	フロントスープレックス	22	投	関節技 頭でRUN	腕ひしぎ逆十字	3	関
組んでⅠ+下	マシンガンキック	24	キ	関節技 足でRUN	逆片エビ固め	12	関
組んでⅠ+左か右	バックドロップ	27	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

無敵の超人

アックス・モーガン

1959. 6. 10生
身長　201cm
体重　145kg
出身地　アメリカ

モーガンの連続技は強力だ。早い段階で大技に持っていけるだろう。また、必殺技のモーガンハンマーを中盤から連発して、一気にダメージを与えることも可能だ。パイルドライバーやシュミット式バックブリーカーで大きなダメージを与え、最後にモーガンハンマーで決めるというパターンがモーガンには似合っているだろう。

連続技攻撃パターン

ボディスラム
▼
ドロップキック
▼
エルボードロップ

必殺技　モーガンハンマー

ラリアートの変形の技。バイソンのラリアートのように、ファンの人はトドメを右腕で決めるようにしよう。

敵として対戦する場合

パワーで押してくるモーガンに対抗するには、飛び技か関節技で攻めるのがいいだろう。特に、関節技で腕を攻撃すると効果的だ。腕を攻めて、モーガンハンマーや腕パワー系の技のダメージを減らしておこう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	4	3	5	1	5	2	5
防御力	3	3	4	4	3	4	3	4

サイズ…L
走　力…3
場　外…7
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛
Ⅰ	キック	6	キ
Ⅱ	パンチ	3	パ
走りながらⅠ	モーガンハンマー	19	ラ
走りながらⅡ	ジャンピングニーパット	10	飛
ロープに投げてⅡ	カウンターキック	12	キ
組んでRUN	ネッグハンギングツリー	44	腕
組んでⅠ＋上	ブレーンバスター	24	投
組んでⅠ＋下	パイルドライバー	32	腕
組んでⅠ＋左か右	シュミット式バックブリーカー	24	腕
組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
バックでRUN＋左か右	バックドロップ	27	投
バックでⅠかⅡ	アトミックドロップ	15	腕
バックを取られてⅡ	アームホイップ	10	投
トップロープでⅠ	ギロチンドロップ	25	飛
トップロープでⅡ	フライングニードロップ	16	飛
関節技　頭でRUN	スリーパーホールド	24	腕
関節技　足でRUN	エルボードロップ	5	P
場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

雷鳴戦士

サンダー・龍

1952. 12. 8生
身長 185cm
体重 105kg
出身地 日本

連続技の中に延髄斬りがあるのが、サンダーの強みだろう。連続技でダメージを与え続けて、中盤からは逆水平チョップの代わりにDDTを使った連続技に変えていこう。さらに、ラリアートを使っていくとより効果的だ。最後は、DDTから延髄斬りの連続技を決めて、トドメにパワーボムでフォールに持っていこう。

必殺技 パワーボム

パワーボムは、サンダーの代名詞のようなもの。延髄斬りの連打のあとに使うのが、一番効果的だ。

敵として対戦する場合

ある程度ダメージを受けると、延髄斬りを出してくる。そうなると連続して技を受けるようになる。序盤から飛び技と関節技を使い、一気に攻め込んで延髄斬りを出してくる前に勝負を決めてしまおう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	4	3	4	3	3	2	4
防御力	3	3	3	4	3	4	3	3

サイズ…S
走 力…3
場 外…9
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	延髄斬り	22	キ	組んでⅡ	逆水平チョップ	10	パ
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	卍固め	44	関
Ⅱ	張り手	3	パ	バックでRUN+左か右	逆さ押え込み	5	P
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	エルボーバット	7	パ
ロープに投げてⅡ	逆水平チョップ	12	パ	トップロープでⅠ	フライングニードロップ	16	飛
組んでRUN	コブラツイスト	40	関	トップロープでⅡ	フライングエルボードロップ	14	飛
組んでⅠ+上	ブレーンバスター	24	投	関節技 頭でRUN	サッカーボールキック	18	キ
組んでⅠ+下	パワーボム	30	腕	関節技 足でRUN	4の字固め	8	関
組んでⅠ+左か右	DDT	26	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

狂乱の獅子王

洸野 将洋

1964. 3. 15生
身長 187cm
体重 114kg
出身地 日本

洸野の場合、試合展開や対戦相手に関わらず、連続技を使えば勝つことができる。というよりも、連続技以外の技であまり強力な技がないといったほうがいいだろう。使える技としては、ブロックバスターがある。ただこの技は、体格の小さいレスラーにはスモールパッケージホールドで切り返される確率が高い。

連続技 攻撃パターン

喧嘩キック
▼
延髄斬り
▼
STF

必殺技 STF

体力を奪うだけでなく、脚にもダメージを与えることができる。序盤から、どんどん使っていこう。

敵として対戦する場合

自分で操作するときと同様に、喧嘩キック、延髄斬り、ＳＴＦで攻撃してくる。倒れたらほとんどの場合、関節技（ストンピングも）をかけてくるので、かなり苦しい。キック系の技や飛び技で攻撃していこう。

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	3	3	3	3	1	3	3
防御力	2	3	4	4	3	3	3	4

サイズ…M
走　力…4
場　外…8
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	延髄斬り	22	キ	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	卍固め	44	関
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN＋左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながらⅠ	フライングショルダータックル	16	飛	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	喧嘩キック	14	キ	バックを取られてⅡ	エルボーバット	7	パ
ロープに投げてⅡ	逆水平チョップ	12	パ	トップロープでⅠ	フライングボディプレス	22	飛
組んでRUN	コブラツイスト	40	関	トップロープでⅡ	フライングニードロップ	16	飛
組んでⅠ＋上	ブロックバスター	23	投	関節技　頭でRUN	ストンピング	23	P
組んでⅠ＋下	パイルドライバー	32	腕	関節技　足でRUN	ＳＴＦ	12	関
組んでⅠ＋左か右	バックドロップ	27	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

華麗な流星

伊達 弘

1962. 9. 11生
身長　182cm
体重　102kg
出身地　日本

伊達は投げ技が得意なので、序盤を連続技でダメージを与えられれば、楽に試合を進められる。中盤以降は、裏投げを連発してダメージを与えていき、トドメはノーザンライトスープレックスホールドで決めよう。伊達は防御力が低く、特に力で押してくる相手には弱いので、そういう相手と対戦するときは、早めの勝負に出よう。

連続技攻撃パターン

ボディスラム
▼
ドロップキック
▼
鎌固め

必殺技 ノーザンライトスープレックスホールド

体格が大きいレスラーに決まる確率は高くない。ただ、決め技としては強力な技なのでトドメに使いたい。

敵として対戦する場合

伊達は防御力が低いので、対戦しやすい相手だ。連続技さえあれば簡単に倒せる。こちらが倒れても、関節技をかけずに起こしてくることが多い。バックを取られての投げ技は強力なので、投げられないように。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	2	4	3	3	3	3	3
防御力	2	3	3	2	3	2	3	2

サイズ…S
走　力…4
場　外…9
タッチ…早い

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	エルボーバット	7	パ
ロープに投げてⅡ	逆水平チョップ	12	パ	トップロープでⅠ	フライングボディプレス	22	飛
組んでRUN	コブラツイスト	40	関	トップロープでⅡ	フライングニードロップ	16	飛
組んでⅠ＋上	フロントスープレックス	22	投	関節技　頭でRUN	鎌固め	15	関
組んでⅠ＋下	ノーザンライトスープレックスホールド	26	投	関節技　足でRUN	逆エビ固め	14	腕
組んでⅠ＋左か右	裏投げ	24	投	場外の相手に走ってⅠ	ブランチャー	25	飛

人間核弾頭

テディー・ゴーリー

1960. 9. 21生
身長　198cm
体重　142kg
出身地　アメリカ

力で押す技が得意なので、パワー系や腕パワー系の技で攻めていこう。連続技の中にラリアートをからめると、攻撃力がさらに増すので強力だ。中盤に使うDDTは、体格の小さい相手には返される確率が高い。ラリアートとDDTでダメージを与えておいて、最後にジャンピングパワーボムを決めるのが必勝パターン。

連続技攻撃パターン

ボディスラム
▼
ドロップキック
▼
スリーパーホールド

必殺技　ジャンピングパワーボム

パワーボムよりも、さらに強力な技。しかも、決まる確率がパワーボムと同じなのでトドメには最適な技だ。

敵として対戦する場合

ゴーリーに力で押す技は効かないので、飛び技と関節技で攻めるようにしよう。ゴーリーは腕を使う技に強力なものが多いので、序盤に腕を攻めておくと、後半に向けて試合展開が楽になる。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	3	3	4	2	4	2	4
防御力	3	3	3	4	2	4	2	5

サイズ…L
走　力…3
場　外…11
タッチ…遅い

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	サーフボードストレッチ	32	P
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN+左か右	バックドロップ	27	投
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	アトミックドロップ	15	腕
走りながらⅡ	キチンシンク	12	キ	バックを取られてⅡ	エルボーバット	7	パ
ロープに投げてⅡ	エルボーバット	10	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	ベアハッグ	27	腕	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	ブレーンバスター	24	投	関節技　頭でRUN	スリーパーホールド	24	腕
組んでⅠ+下	ジャンピングパワーボム	34	腕	関節技　足でRUN	逆エビ固め	14	腕
組んでⅠ+左か右	DDT	26	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

冷酷医師

スティル・ジェームス

1959. 4. 6生
身長　189cm
体重　134kg
出身地　アメリカ

腕パワーの攻撃力が高く、また技も多く持っているので、組んで戦えばかなり強力だ。連続技のほかに、返し技のないパワースラムを連発するという手がある。パワースラムはロープ際に止まらないかぎり、間違いなく決められるので、梶原以外には有効な技だ。最後は、必殺技のアバランシュホールドでフォールしよう。

ボディスラム
▼
ドロップキック
▼
スリーパーホールド

必殺技　アバランシュホールド

体重をかけて、一気にたたきつける技。パワースラムと連続して使えば、一気にフォールに持ち込める。

敵として対戦する場合

組んで戦うと苦しくなるので、離れてキックで攻撃するほうがいい。また、関節技の防御力が低いので、序盤は関節技で腕を攻めていくといいだろう。腕を攻めて、腕パワー系の技のダメージを減らそう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	3	4	4	1	4	2	5
防御力	3	3	4	3	2	3	3	4

サイズ…M
走　力…3
場　外…11
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛
Ⅰ	キック	6	キ
Ⅱ	パンチ	3	パ
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P
ロープに投げてⅡ	パワースラム	14	腕
組んでRUN	ベアハッグ	27	腕
組んでⅠ+上	リフトスラム	18	腕
組んでⅠ+下	アバランシュホールド	24	腕
組んでⅠ+左か右	バックドロップ	27	投
組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
バックでRUN	サーフボードストレッチ	32	P
バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホイップ	28	投
バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
バックを取られてⅡ	アームホイップ	10	投
トップロープでⅠ	×	—	—
トップロープでⅡ	×	—	—
関節技　頭でRUN	スリーパーホールド	24	腕
関節技　足でRUN	逆エビ固め	14	腕
場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

若き闘将

飛垣 誠

1968. 9. 12生
身長　181cm
体重　100kg
出身地　日本

離れてキック、組んで掌打で攻撃するのが序盤のパターンだ。掌打は流血技なので、早い段階で流血させることができる。あとは、連続技でダメージを与えておいて、フロントスープレックスやバックドロップにもっていこう。最後はやはり、ジャーマンスープレックスホールドで決めたいところだろう。

掌打
▼
浴びせ蹴り
▼
アキレス腱固め

必殺技　掌　打

連続して出す浴びせ蹴りと同様に流血技なので、序盤戦に多用する技だ。相手が流血するのは間違いない。

敵として対戦する場合

序盤は、流血技の掌打で攻撃してくる。ここは、流血覚悟でパワー系の技や飛び技で攻撃するのがいいだろう。流血させられても気にせず、自分が得意とする連続技や飛垣の防御力が低い技で一気に攻め込もう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	4	4	3	4	1	2	3
防御力	4	5	4	2	4	3	2	2

サイズ…S
走　力…4
場　外…3
タッチ…普通

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	浴びせ蹴り	24	キ	組んでⅡ	掌打	10	パ
Ⅰ	ミドルキック	7	キ	バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
Ⅱ	ローキック	1	キ	バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながらⅠ	ジャンピングニーパット	10	飛	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	フライングメイヤー	10	投
ロープに投げてⅡ	エルボーパッド	10	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	フロントフェイスロック	24	関	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	フロントスープレックス	22	投	関節技　頭でRUN	腕ひしぎ逆十字	3	関
組んでⅠ+下	水車落とし	24	P	関節技　足でRUN	アキレス腱固め	3	関
組んでⅠ+左か右	バックドロップ	27	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

関節技の闘神

梶原 文

1950. 6. 24生
身長　182cm
体重　103kg
出身地　日本

梶原の場合、離れていては試合にならないので、どんどん組んでいこう。組んだあとは、投げては関節技、殴っては関節技と攻めるほかない。その際は、攻撃のポイントを絞ろう。腕を攻めるなら腕だけを、脚を攻めるなら脚だけと集中して攻撃する。最後は、関節技でギブアップを奪うのが梶原らしい勝ち方だろう。

連続技攻撃パターン

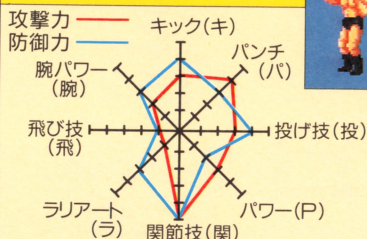
フライングメイヤー
▼
アキレス腱固め
またはチキンウイングフェイスロック

必殺技　アキレス腱固め

関節技を得意とする梶原の必殺技。足の早い相手には、序盤から決めていけば、かなり有効だろう。

敵として対戦する場合

キック系が得意なレスラーは、離れてキックで攻撃した方がいい。梶原の場合、ロープに振っても戻って来ないので、飛び技の攻撃が難しい。ここは、パワー系の技で攻撃していくのが、有効な作戦だ。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	4	3	3	5	1	1	2
防御力	4	3	4	2	5	3	1	3

サイズ…S
走　力…3
場　外…3
タッチ…普通

技　一　覧　表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ミドルキック	7	キ	組んでⅡ	フライングメイヤー	10	投
Ⅰ	ローキック	1	キ	バックでRUN	片羽締め	32	関
Ⅱ	張り手	3	パ	バックでRUN+左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
走りながらⅠ	×	—	—	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	×	—	—	バックを取られてⅡ	脇固め	3	関
ロープに投げてⅡ	エルボーパッド	10	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	脇固め	3	関	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	一本足頭突き	28	P	関節技　頭でRUN	チキンウイングフェイスロック	14	関
組んでⅠ+下	アームブリーカー	9	関	関節技　足でRUN	アキレス腱固め	3	関
組んでⅠ+左か右	ボディブロー	16	パ	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

妖忍者

ブレード・武者

1966. 6. 22生
身長　188cm
体重　107kg
出身地　日本

序盤は、毒霧から延髄斬りへの連続攻撃か、流血させるための凶器攻撃や噛みつきをしていこう。毒霧からの連続技は、試合全般を通して有効な攻撃だ。後半は、毒霧からバックを取っての攻撃に変えていくのがいいだろう。最後は、シュミット式バックブリーカーからのムーンサルトプレスを決めてフォールしよう。

連続技 攻撃パターン

毒霧
▼
延髄斬り
▼
エルボードロップ

必殺技　ムーンサルトプレス

トップロープから華麗に決める技。ロープブレイクにならないように、ロープから離して決めよう。

敵として対戦する場合

凶器攻撃や噛みつきといった流血技で、序盤は攻めてくる。また、後半は毒霧を使った攻撃が多くなる。武者は、極端に弱い部分がないので、それぞれが得意とする連続技で、じっくりと攻めるしかないだろう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	3	4	4	3	2	4	3
防御力	3	2	3	3	3	3	4	3

サイズ…M
走　力…4
場　外…15
タッチ…早い

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種
RUN	延髄斬り	22	キ
Ⅰ	ローリングソバット	9	キ
Ⅱ	パンチ	3	パ
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ
走りながらⅡ	ジャンピングニーパット	10	飛
ロープに投げてⅡ	エルボーパット	10	パ
組んでRUN	毒霧	1	P
組んでⅠ＋上	噛みつき	9	P
組んでⅠ＋下	凶器攻撃	9	P
組んでⅠ＋左か右	シュミット式バックブリーカー	24	腕
組んでⅡ	アームホイップ	10	投
バックでRUN	コブラツイスト	40	関
バックでRUN＋左か右	ジャーマンスープレックスホールド	28	投
バックでⅠかⅡ	フェースバスター	20	腕
バックを取られてⅡ	急所攻撃	15	P
トップロープでⅠ	ムーンサルトプレス	25	飛
トップロープでⅡ	フィストドロップ	14	飛
関節技　頭でRUN	鎌固め	15	関
関節技　足でRUN	エルボードロップ	5	P
場外の相手に走ってⅠ	プランチャー	25	飛

血に飢えた虎

マッド・タイガー

1944. 8. 12生
身長　190cm
体重　115kg
出身地　インド

タイガーは防御力が低いため、攻め込まれるとあっという間に負けてしまう。序盤から凶器攻撃や噛みつきで相手を流血させないと、かなり苦しい展開になる。また、大技に強力なものがないため、最後の詰めにも苦労する。ここは、コブラクローで地道にダメージを与え続け、最後もコブラクローで決めるほかない。

連続技攻撃パターン

凶器攻撃
または　ボディスラム
▼
コブラクロー

必殺技　コブラクロー

組んでも、倒しても決めることができる技。タイガーは、試合全般をこの技で攻めることになるだろう。

敵として対戦する場合

凶器攻撃などで流血戦が多くなるが、威力の大きい技がなく防御力が低いので楽に勝てる。ただ、タイガーは場外で自分からリングに戻ろうとしない。両者リングアウトにならないうちに、リングへ戻ろう。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	3	3	4	3	1	1	4
防御力	2	2	3	3	3	3	2	3

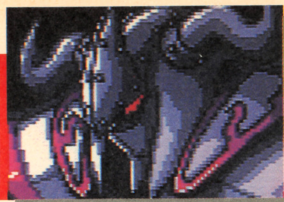
サイズ…M
走　力…2
場　外…20
タッチ…早い

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	キック	6	キ	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
Ⅱ	パンチ	3	パ	バックでRUN+左か右	逆さ押さえこみ	5	P
走りながらⅠ	ショルダータックル	12	P	バックでⅠかⅡ	バックドロップ	27	投
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	急所攻撃	15	P
ロープに投げてⅡ	逆水平チョップ	12	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	ブレーンバスター	24	投	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	噛みつき	9	P	関節技　頭でRUN	コブラクロー	30	P
組んでⅠ+下	凶器攻撃	9	P	関節技　足でRUN	釣り鐘ストンピング	20	P
組んでⅠ+左か右	コブラクロー	18	腕	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

魔王の刺客

ヒットマン・セイバー

1960．2．8生
身長　205cm
体重　172kg
出身地　アメリカ

連続攻撃が2段しかできないセイバー。しかし、それを補うだけの力で押す技を多く持っている。連続技の1つを紹介しているが、ストンピングの代わりに超肉弾プレスを使う手もある。ショートレンジラリアートは、体格の小さい相手には決まりにくいので後半に使おう。最後は、セイバーアタックから超肉弾プレスで決まりだ。

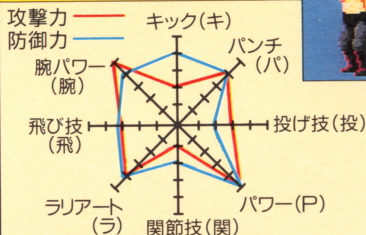
ボディスラム
または　セイバーアタック
▼
ストンピング

必殺技　セイバーアタック

大きい体を相手にぶつけていく強力な技。ただ、出すタイミングが合わないと、相手と衝突してしまう。

敵として対戦する場合

力で押す技が強力なセイバーには、投げ技と関節技で対抗しよう。特に、腕を狙った関節技は、大技のダメージを減らすのに有効な攻撃だ。流血技や鉄柱攻撃で早めに流血させておくと、さらに効果的だ。

レーダーチャート

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	4	3	5	1	4	3	5
防御力	4	4	2	5	2	4	3	4

サイズ…L
走　力…2
場　外…14
タッチ…遅い

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種
RUN	バックブロー	9	パ
Ⅰ	キック	6	キ
Ⅱ	パンチ	3	パ
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ
走りながらⅡ	セイバーアタック	13	P
ロープに投げてⅡ	エルボーバット	10	パ
組んでRUN	ネッグハンギングツリー	44	腕
組んでⅠ＋上	頭突き	22	P
組んでⅠ＋下	パワーボム	30	腕
組んでⅠ＋左か右	ショートレンジラリアート	17	ラ
組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
バックでRUN	スリーパーホールド	36	腕
バックでRUN＋左か右	バックドロップ	27	投
バックでⅠかⅡ	アトミックドロップ	15	腕
バックを取られてⅡ	バックプレス	10	P
トップロープでⅠ	×	—	—
トップロープでⅡ	×	—	—
関節技　頭でRUN	ストンピング	23	P
関節技　足でRUN	超肉弾プレス	8	P
場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

炎のカリスマ

仁王田 猛

1958. 11. 25生
身長　179cm
体重　108kg
出身地　日本

防御力に問題のある仁王田は、受けにまわったのでは勝てない。とにかく、攻めあるのみ。連続技でダメージを与え、頭突きやDDTを決めていこう。必殺技であるサンダーファイヤーパワーボムは、技の中でも最高の威力を持つ技なので、決まってしまえば勝つことができる。攻められると、簡単に負けてしまうので一気に決めろ。

連続技攻撃パターン

ボディスラム
▼
ドロップキック
▼
エルボードロップ

必殺技　サンダーファイヤーパワーボム

カナディアンバックブリーカーの態勢から、下に落としてたたきつける技。最高の威力を持っている。

敵として対戦する場合

防御力が低いので、あっさりと勝つことができる。連続技を確実に決めていけば、まず勝てるだろう。ただ、必殺技のサンダーファイヤーパワーボムはダメージが大きいので、決められる前に勝負をつけよう。

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	2	3	3	3	3	2	4
防御力	2	3	2	3	2	3	2	3

サイズ…S
走　力…3
場　外…15
タッチ…遅い

技一覧表

操作方法	技の名前	威力	種	操作方法	技の名前	威力	種
RUN	ドロップキック	12	飛	組んでⅡ	ボディスラム	10	腕
Ⅰ	キック	6	キ	バックでRUN	コブラツイスト	40	関
Ⅱ	張り手	3	パ	バックでRUN+左か右	バックドロップ	27	投
走りながらⅠ	ラリアート	20	ラ	バックでⅠかⅡ	フェースバスター	20	腕
走りながらⅡ	ショルダータックル	12	P	バックを取られてⅡ	エルボーパッド	7	パ
ロープに投げてⅡ	逆水平チョップ	12	パ	トップロープでⅠ	×	—	—
組んでRUN	サンダーファイヤーパワーボム	36	腕	トップロープでⅡ	×	—	—
組んでⅠ+上	頭突き	22	P	関節技　頭でRUN	キャメルクラッチ	18	腕
組んでⅠ+下	パイルドライバー	32	腕	関節技　足でRUN	エルボードロップ	5	P
組んでⅠ+左か右	DDT	26	投	場外の相手に走ってⅠ	×	—	—

最強レスラーエディット術

技の分類表とサンプルレスラーを参考に最強のレスラーを作り出そう。

今回の新機能、レスラーエディットで重要なことは、各能力へのポイントの振り分けと、使う技である。そこで、有効なポイントの振り分け方を解説していく。また、体型ごとに強化すべきポイントを示しながらレスラーを実際に作っていく。

最強レスラーはこうして作る

使いたい技を選んだら、その選んだ技が8つのうちのどの能力を使ったものであるのかを下の表で調べよう。そして、その能力に優先的にポイントを加えよう。また、その上げた能力で使える技を、できるだけ設定して攻撃力を集中できるようにしよう。

例えば、タイガードライバーを使いたいなら、腕パワーを上げて、同じ腕パワーを使うアトミックドロップなどを選ぶとよい。

エディットのポイント

- ●必殺技はベースとなるレスラータイプと同じになる
- ●Lサイズのレスラーは、場外へ飛ぶことができない
- ●S、Mサイズのレスラーは走ることができる場合、トップロープからの攻撃、場外への攻撃は必ず設定することになる。

技の分類表

	技の名前	威力
キック技	ローキック	1
キック技	キック	6
キック技	ミドルキック	7
キック技	ローリングソバット	9
キック技	フライングニールキック	14
キック技	延髄斬り	22
キック技	ニールキック	22
キック技	キチンシンク	12
キック技	カウンターキック	12
キック技	マシンガンキック	24
キック技	ニーリフト	10
キック技	カンガルーキック	10
キック技	大車輪キック	24
キック技	浴びせ蹴り	24
キック技	喧嘩キック	14
キック技	サッカーボールキック	18
パンチ技	パンチ	3
パンチ技	張り手	3
パンチ技	バックブロー	9
パンチ技	逆水平チョップ	12
パンチ技	エルボーバット	10
パンチ技	走ってエルボースマッシュ	14
パンチ技	組んでエルボースマッシュ	10
パンチ技	ボディブロー	16
パンチ技	掌打	10
パンチ技	組んで逆水平チョップ	10
パンチ技	地獄突き	10
投げ技	ブレーンバスター	24
投げ技	ハイスピードブレーンバスター	26
投げ技	バックドロップ	27
投げ技	ハイスピードバックドロップ	27
投げ技	バックドロップホールド	27
投げ技	アームホイップ	10
投げ技	フロントスープレックス	22

技の分類表

	技の名前	威力
投げ技	ノーザンライトスープレックスホールド	26
	裏投げ	24
	ダブルアームスープレックス	22
	DDT	26
	ジャーマンスープレックスホールド	28
	ジャーマンスープレックスホイップ	28
	サイドスープレックス	10
	ドラゴンスープレックスホールド	29
	タイガースープレックスホールド	29
	河津掛け落とし	10
	フライングメイヤー	10
	キャプチュード	27
	ブロックバスター	23
パワー技	噛みつき	9
	釣鐘ストンピング	20
	ショルダータックル	12
	凶器攻撃	9
	水車落し	24
	一本足頭突き	28
	頭突き	22
	毒霧	1
	セイバーアタック	13
	後頭部頭突き	12
	逆さ押えこみ	5
	急所攻撃	15
	バックプレス	10
	超肉弾プレス	8
	コブラクロー	30
	ストンピング	23
	エルボードロップ	5
	サーフボードストレッチ	32
	カナディアンバックブリーカー	42
	アルゼンチンバックブリーカー	40
関節技	アームブリーカー	9
	リバースインディアンデスロック	6
	腕ひしぎ逆十字	3
	サソリ固め	16
	ロメロ・チン・ロック	14
	鎌固め	15
	STF	12
	チキンウイングフェイスロック	14
	アキレス腱固め	3
	4の字固め	8
	ステップオーバーフェイスロック	20
	膝十字固め	3
	逆片エビ固め	12
	卍固め	44
	コブラツイスト	40

	技の名前	威力
関節技	拷問コブラツイスト	42
	ストレッチプラム	38
	脇固め	3
	フロントフェイスロック	24
	片羽締め	32
ラリアート技	ラリアート	20
	ショートレンジラリアート	17
	モーガンハンマー	19
飛び技	ムーンサルトプレス	25
	フライングボディアタック	17
	ダイビングヘッドバット	24
	フライングエルボードロップ	14
	フライングニードロップ	16
	シューティングスタープレス	30
	トペ・コンヒーロ	32
	ジャンピングニーパット	10
	ブランチャー	25
	フライングボディプレス	22
	フィストドロップ	14
	ギロチンドロップ	25
	キングコングニードロップ	18
	ドロップキック	12
	フライングショルダータックル	16
腕パワー技	パワースラム	14
	ジャンピングパワーボム	34
	ボディスラム	10
	パワーボム	30
	パイルドライバー	32
	ツームストンパイルドライバー	36
	カイザーボム	34
	コブラクロー（立ち）	18
	タイガードライバー	34
	サンダーファイヤーパワーボム	36
	シュミット式バックブリーカー	24
	アバランシュホールド	24
	リフトスラム	18
	ゴリラスラム	12
	フェースバスター	20
	アトミックドロップ	15
	アームボンバー	28
	逆エビ固め	14
	キャメルクラッチ	18
	ドラゴンスリーパー	22
	スリーパーホールド	24
	スリーパーホールド（立ち）	36
	回り込みスリーパー	38
	ベアハッグ	27
	ネッグハンギングツリー	44

※関節技の威力は8回かけたときのもの

Sサイズ スピードで勝負 飛び技系レスラー

体格でハンデがあるSサイズのレスラーはスピードを活かした飛び技を中心に技を選ぼう。また、エルボースマッシュなどの流血技を１つは選んでおこう。

レスラーエディットのコンセプト

●ダイビングヘッドバットを必殺技にする
●流血技を１つは選ぶ
●飛び技以外の得意技を作る

レスラーデータ

レスラータイプ	ダイナミック・ビリー								
	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕	サイズ………S
攻撃力	3	5	4	4	3	1	5	1	走力…………4 場外…………8
防御力	3	3	4	3	4	3	3	4	タッチ……普通

技一覧表

操作方法	技の名前
Ⅱ	ミドルキック
Ⅰ	パンチ
RUN	ドロップキック
走りながらⅡ	エルボースマッシュ
走りながらⅠ	フライングニールキック
ロープに投げてⅡ	エルボーパット
組んでⅡ	ボディスラム
組んでⅠ＋上	ハイスピードブレーンバスター
組んでⅠ＋右か左	バックドロップ
組んでⅠ＋下	ノーザンライトスープレックスホールド
組んでRUN	フロントフェイスロック
バックでⅡ	バックドロップ
バックでRUN	スリーパーホールド
バックでRUN＋右か左	ジャーマンスープレックスホールド
バックをとられてⅡ	エルボーパット
トップロープでⅡ	フライングエルボードロップ
トップロープでⅠ	ダイビングヘッドバット
関節技・頭でRUN	サッカーボールキック
関節技・足でRUN	エルボードロップ
場外の相手に走ってⅠ	ブランチャー

Mサイズ 流血技で対抗 ヒール系レスラー

Mサイズのレスラーは、特徴をはっきり出そう。サンプルとして流血技を増やし、より凶悪なレスラーを目指した。攻撃力も反則攻撃を生かすためパワーを最高にした。

レスラーエディットのコンセプト

●ブレード・武者をより強くする
●流血技を増やす
●パワー技の攻撃力を最大値にする

レスラーデータ

レスラータイプ	ブレード・武者								
	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕	サイズ………M
攻撃力	4	4	2	5	3	1	1	4	走力…………3 場外…………10
防御力	4	3	4	3	4	3	3	4	タッチ……普通

技一覧表

操作方法	技の名前
Ⅱ	パンチ
Ⅰ	ローリングソバット
RUN	延髄斬り
走りながらⅡ	ショルダータックル
走りながらⅠ	喧嘩キック
ロープに投げてⅡ	エルボーパット
組んでⅡ	掌打
組んでⅠ＋上	噛みつき
組んでⅠ＋右か左	シュミット式バックブリーカー
組んでⅠ＋下	凶器攻撃
組んでRUN	毒霧
バックでⅡ	フェースバスター
バックでRUN	コブラツイスト
バックでRUN＋右か左	ジャーマンスープレックスホールド
バックをとられてⅡ	急所攻撃
トップロープでⅡ	フィストドロップ
トップロープでⅠ	ムーンサルトプレス
関節技・頭でRUN	鎌固め
関節技・足でRUN	エルボードロップ
場外の相手に走ってⅠ	ブランチャー

L サイズ パワーで押し切れ パワー系レスラー

とにかく、力で押しまくるパワー重視のレスラー。技といい、攻撃力といいパワーで攻める。このレスラーの強さは、下の囲み記事を見てもらえばわかるだろう。

レスラーエディットのコンセプト

- ギロチンドロップを必殺技にする
- 超肉弾プレスを加える
- 走力を上げてギロチンドロップの成功率を上げる

レスラーデータ

レスラータイプ	B・G・ブル							
	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	1	5	5	1	1	5	5
防御力	4	1	5	5	4	1	1	1

サイズ………L　場外…………6
走力…………5　タッチ……普通

技一覧表

操作方法	技の名前
Ⅱ	パンチ
Ⅰ	キック
RUN	ドロップキック
走りながらⅡ	ジャンピングニーパット
走りながらⅠ	ラリアート
ロープに投げてⅡ	エルボーパット
組んでⅡ	ボディスラム
組んでⅠ+上	頭突き
組んでⅠ+右か左	ブレーンバスター
組んでⅠ+下	ジャンピングパワーボム
組んでRUN	ベアハッグ
バックでⅡ	バックドロップ
バックでRUN	サーフボードストレッチ
バックでRUN+右か左	アトミックドロップ
バックをとられてⅡ	エルボーパット
トップロープでⅡ	フライングニードロップ
トップロープでⅠ	ギロチンドロップ
関節技・頭でRUN	スリーパーホールド
関節技・足でRUN	超肉弾プレス
場外の相手に走ってⅠ	×

強さを証明!! 対抗戦優勝

9月17日、豪華クルーザーで各ゲーム情報誌10社から14名が参加し、エディットレスラーを使った対抗戦が行われた。本誌は上で紹介したレスラーで、ボディスラムからドロップキック、最後に超肉弾プレスというパターンを駆使して優勝を果たした。

←激闘が展開された。優勝したレスラーの実力がわかる?

新人レスラー大募集!!

ここで紹介したエディットモードで作ったオリジナルレスラーを使ってのトーナメントがヒューマンで開催される。自分が作ったレスラーのデータを送るだけで参加できる。詳しい応募方法については、取扱説明書に載っているのでそちらを読んで間違いのないように応募しよう。実際にいるレスラーで、自分が気に入っているレスラーをつくって参加するのもいいし、とにかく勝つためなら手段を選ばないというレスラーを作って参加するのもいいと思うぞ。優勝者には豪華賞品が用意されているので、今回の記事を参考にして、優勝目指して最強のレスラーを作ってほしい。また、参加者全員の中から抽選で特製テレホンカードがもらえるぞ。

ただし、応募する際にはマニュアルに付いている応募券が必要。ゲームを購入した人だけの特典というわけだ。締切は12月20日と時間があるので、十分検討してから応募しよう。

PC Engine FAN 12月号特別付録
平成4年12月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻第12号（通巻49号）